



Santoska

Eindeloos spannend en leuk - Voor 2 tot 6 spelers, vanaf 9 jaar

“Amigo’s en desperado’s. Hebben jullie genoeg pit in je lijf? Santos daagt jullie uit. Laat je hersens kraken. Ik ben scherp! Jij ook!”

Santoska is hét superkaartspel. Spannend, verslavend, intrigerend. Maak je eigen geluk. Onthoud de kaarten, kies je strategie, beslis hoeveel risico’s je wilt nemen. Speel het spel. Kom scherp uit de hoek. Blijf anderen net een stapje voor.

Het spel en de regels

“Santos houdt van het getal 100”

Waar draait het in Santoska allemaal om? Je moet zo min mogelijk strafpunten krijgen. Heb je meer dan 100 strafpunten, dan ben je uitgeschakeld. De andere spelers gaan door totdat er één als laatste overblijft. De speler met minder dan 100 strafpunten is de winnaar. Maar... als één van de spelers precies 100 strafpunten weet te behalen tijdens het spel is deze de winnaar.

Een kijkje in de kaarten

108 kaarten in totaal

104 speelkaarten: kaarten met een cijfer van 0 t/m 8, 10 en 15. Vier kaarten van ieder cijfer in twee verschillende kleuren.

SANTOS-kaarten: Very special! Eén SANTOS-kaart staat voor vijf strafpunten, maar meerdere SANTOS-kaarten kunnen vijf bonuspunten opleveren. Hiermee kan een speler strafpunten aftrekken van zijn totaal.

ARRIBA-kaart: de kaart waarmee je naar een volgend spel level gaat. (ARRIBA = naar boven). Deze kaart leg je naast level 1.

STOP-kaart: De kaart die een spelronde beëindigt.

Strafpunten

De cijfers op de kaarten zijn de strafpunten die je krijgt wanneer je spelronde is beëindigd. Deze strafpunten kun je al spelende opheffen. Je speelt hiervoor met verschillende levels. Als twee of meer gelijk genummerde kaarten naast elkaar of boven elkaar liggen, heffen deze elkaar op. Een kaart geeft dus alleen strafpunten als deze alleen ligt. Zie voorbeelden 1, 2, 4 en 7 (op de kaarten). Voorbeeld 1 is nul strafpunten. Voorbeeld 2 is drie strafpunten. Voorbeeld 4 is 24 strafpunten. Voorbeeld 7 is vier strafpunten.

SANTOS-kaarten

Santos begeeft zich graag in goed gezelschap. Een SANTOS-kaart levert vijf strafpunten op. Als je meerdere SANTOS-kaarten hebt, die naast elkaar of boven elkaar liggen, dan kun je bonuspunten verzamelen.

Twee SANTOS-kaarten is vijf bonuspunten

Drie SANTOS-kaarten is tien bonuspunten

Vier SANTOS-kaarten is vijftien bonuspunten

Zie voorbeelden 3, 5, 6, 8, en 9. Voorbeeld 3 is vijf strafpunten. Voorbeeld 5 is dertien bonuspunten (-13 strafpunten). Voorbeeld 6 is tien bonuspunten (-10 strafpunten). Voorbeeld 8 is één bonuspunt (-1 strafpunt). Voorbeeld 9 is tien bonuspunten (-10 strafpunten).

Starten

Goed schudden! Leg zes kaarten blind voor iedere speler neer. Maak twee rijen: drie kaarten boven en drie kaarten beneden. Zie voorbeeld 3. Maak een stapel van de overige kaarten. Leg deze kaarten met de rugzijde naar boven in het midden. Draai de eerste kaart van de stapel om en leg deze ernaast. Zie voorbeeld 'Initial deal'. De onderste rij is level 1. De bovenste rij is level 2.

“Santos laat zich niet in de kaarten kijken”

Bestudeer allemaal tegelijk de kaarten van level 1. Maximaal drie seconden. Hierna legt iedereen de kaarten op dezelfde plaats, in dezelfde volgorde terug. Onthoud de kaarten! Jouw kaarten zijn jouw geheim. Degene die links zit van degene die de kaarten heeft verdeeld, mag beginnen.

Jij bent

Als het jouw beurt is, mag je een kaart ruilen. Je kunt de open kaart pakken. Of als je deze niet kunt gebruiken, pak dan een kaart van de gesloten stapel. Helpt deze kaart jou ook niet verder, dan leg je deze direct neer op de stapel met de open kaarten.

Je mag per beurt een kaart ruilen in level 1. Ben je tevreden over level 1, dan pak je een ARRIBA kaart. Roep luid ARRIBA. Leg de kaart naast de kaarten van level 1. Zo sluit je level 1 af. Ga nu verder met level 2. Andere spelers gaan door met level 1, totdat ook zij tevreden zijn.

Let op! De kaarten van level 2 mag je NIET eerst bekijken. Door te ruilen weet je welke kaarten er in level 2 komen te liggen. Ook hier ruil je kaarten tot je tevreden bent. Houd rekening met de kaarten in level 1. (Verticaal aansluiten is ook belangrijk voor het uiteindelijke aantal strafpunten.) Speel je met 2 levels, dan pak je de STOP kaart en beëindig je deze spelronde. De andere spelers mogen nu nog één kaart ruilen in het level waar zij op dat moment in spelen. Ook kunnen zij de ARRIBA kaart gebruiken en zo één kaart ruilen in het volgende level.

Als je met meer dan twee levels speelt, dan pak je weer de ARRIBA kaart, etc.

Je bepaalt zelf wanneer je een level afsluit. Maar... als een andere speler het spel stopt en jij de kaarten van de volgende level(s) nog niet hebt gezien... dan heb je een grote kans op veel strafpunten.

Volgende ronde

Aan het einde van een speelronde opent iedereen de kaarten. Nu worden de strafpunten geteld. Tel alles op en noteer de punten. Schud de kaarten en begin met een nieuwe ronde.

Einde

Ga je over de 100 strafpunten, dan ben je uitgeschakeld en speel je niet meer mee.

Let op! Ben je in staat om precies 100 strafpunten te vergaren, dan eindigt het spel meteen en ben jij de winnaar.

Moeilijkheidsgraad

Maak het jezelf een beetje moeilijk. Nu heb je het een paar keer gespeeld met drie kaarten. Gaat het je steeds beter af? Hier is een nieuwe uitdaging! Speel eens met 2 rijen en 4 kaarten. Al een stuk lastiger, toch? Probeer ook 3 rijen met 3 kaarten.

2 levels

2 rijen van 3 kaarten

2 rijen van 4 kaarten

2 rijen van 5 kaarten

3 levels

3 rijen van 3 kaarten

3 rijen van 4 kaarten

3 rijen van 5 kaarten

4 levels

4 rijen van 3 kaarten

4 rijen van 4 kaarten

4 rijen van 5 kaarten

etc.



Alleen voor gevorderden

Voer de moeilijkheidsgraad op! Stel een extra voorwaarde aan het opheffen van de strafpunten. Twee of meer gelijk genummerde kaarten zorgen voor een score van nul strafpunten, maar nu ALLEEN als deze gelijk genummerde kaarten OOK van dezelfde kleur zijn voorzien. Pittige uitdaging: 3 rijen met 5 kaarten op kleur.

“Alles begrepen? Laten we er een mooi spel van maken!”

Missie ‘Red de koraalriffen’

De bescherming van koraalriffen en het zeeleven. Daar geloven wij in! We ondersteunen dan ook ecologische projecten die nieuwe methoden ontwikkelen om koraalriffen te beschermen, te herstellen en te laten groeien. Ook geven we ondersteuning aan innovatieve programma’s die zich richten op een beter leefmilieu in de zee en die daarbij extra aandacht schenken aan walvissen-, dolfijnen- en haaiensoorten.

U redt mee! Van elk gekocht Santoska spel gaat er een bijdrage naar de ‘Save the Coral Foundation’.